

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

ADVERTENCIA Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita **www.xbox.com/support** o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

Xbox LIVE

Xbox LIVE es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita **www.xbox.com/live** para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries**.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings**.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

Cómo obtener ayuda con KINECT
Más información en Xbox.com
Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita **www.xbox.com/support**.

Jugar con KINECT de manera segura
Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas.
Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

⚠ Jugar con KINECT de manera segura

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

! Jugar con KINECT de manera segura

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardiacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en **www.xbox.com**.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

NAVEGAR LOS MENÚS

Para jugar a Kung-Fu High Impact necesitas Kinect para Xbox 360.

Extiende el brazo derecho hacia ese mismo lado. Sube y baja la mano para navegar por los menús. Para seleccionar la opción deseada, mueve el brazo derecho de un lado a otro del cuerpo.

Para volver atrás o cancelar, lleva la mano izquierda hacia ti.

Para detener el juego, utiliza el gesto de guía o pulsa el botón START en un mando.

Si quieres navegar los menús con un mando, pulsa el botón START para activar y desactivar el modo de mando.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

MENÚ PRINCIPAL

Nueva historia / Continuar historia: ¡juega al modo Historia de Kung-Fu High Impact! ¡Sé el héroe, enfréntate a las fuerzas de la oscuridad y protagoniza tus propios cómics!

Combate personalizado: crea tus propios combates, juega con amigos y familiares en el modo Multijugador, o ponte a prueba en los desafíos de Supervivencia.

Cómo se juega: lee el manual del juego y ve los tutoriales.

Opciones: gestiona los datos guardados y cambia ajustes como el nivel de dificultad, el volumen del sonido y si se muestra la zona segura.

Mis estadísticas: consulta los marcadores online, así como tus logros y estadísticas personales.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

COMBATE PERSONALIZADO

Creador de combate: ¡Crea tu propio combate! Elige el lugar, los enemigos y ajusta las opciones a tu gusto.

Multijugador: Hasta cuatro jugadores pueden usar mandos para controlar a personajes enemigos y enfrentarse al jugador que utiliza Kinect.

Desafíos de Supervivencia: Pon a prueba tus habilidades en un sinfín de desafíos. ¿Cuántas rondas podrás sobrevivir?

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

CÓMO LUCHAR



¡Bienvenido a Kung-Fu High Impact!

¿Todo listo para repartir leña?

Primero, vamos a repasar unos truquillos.

Se juega enfrente del Sensor Kinect. Los enemigos aparecen a derecha e izquierda.

Lucha a tu manera. Todos los movimientos provocan daño, ¡siempre y cuando sean rápidos!

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

ESQUIVAR



Puedes ver el alcance del ataque del enemigo.

Evita las líneas de ataque amarillas.

Si esquivas un ataque, obtendrás puntos.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

BLOQUEAR



También puedes bloquear ataques.

Para bloquear un golpe alto, protégete la cara con el brazo.

Para bloquear un golpe bajo, levanta la rodilla.

Los ataques rojos son muy poderosos y no se pueden bloquear.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

COMBOS



En nivel difícil, los enemigos bloquean tus ataques más a menudo.

Utiliza distintos tipos de ataque para pillar desprevenidos a los enemigos.

Ataca varias veces seguidas para provocar más daño.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

SUPERPUÑETAZO



El Superpuñetazo es muy útil para acercarte rápidamente a un enemigo distante, ¡o escaparte si estás en apuros!

Usa ambas manos para dar puñetazos a izquierda o derecha. ¡Separa los brazos!

Algunos enemigos son tan rápidos que sólo puedes alcanzarlos con un Superpuñetazo.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

SALTOS MORTALES



Usa los Saltos mortales para subir a ciertas plataformas o escaparte si estás en apuros. ¡También puedes sorprender a tus enemigos por detrás!

Todo a la vez: ¡salta, levanta los brazos y dóblate!

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

PIEDRAS MÍSTICAS



Estas piedras místicas poseen poderes especiales o incrementan tu salud.

Destrózalas y sácales partido.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

TERREMOTO



El Terremoto no provoca mucho daño, pero echa hacia atrás a los enemigos. También puede hacer daño a enemigos particularmente fuertes.

Salta y golpea el suelo con la mano al caer.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

PODERES MÁGICOS



Los poderes mágicos se regeneran muy despacio.

Golpea a los enemigos para que se regeneren más deprisa.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

RAYO



El Rayo es muy útil para detener a los enemigos y freírlos antes de que se acerquen a ti.

Levanta una mano y apunta al enemigo con la otra. ¡Electrocútalo! Mantén la posición hasta que lo frías del todo.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

PARO TEMPORAL



¿Que el combate va muy deprisa?
¡Detén el tiempo!

Levanta las manos formando una v. Sigue así hasta que se active el Paro temporal.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

ARCO MÁGICO



Usa el arco mágico para disparar a enemigos lejanos.

Para activar el arco, extiende la mano con la que lo sujetas, y acerca la otra.

Pero recuerda no mover las dos manos a la vez, o estarías dando un Superpuñetazo.

Empieza a mover la flecha hacia atrás. Para apuntar, mueve las manos. Cuando hayas llevado la flecha hasta atrás del todo, se disparará.

Para deshacerte del arco, baja las manos.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

VOLAR



Extiende los brazos para volar con el viento. Inclina el cuerpo para volar hacia los lados.

¡También puedes luchar en el aire! Prueba a dar patadas y Superpuñetazos.

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.

GARANTÍA LIMITADA DE 180 DÍAS

Leader, S.p.a. ("LEADER") garantiza al comprador original de este producto LEADER que el medio de almacenamiento del software en este producto estará libre de defectos en los materiales y en la fabricación durante un periodo de ciento ochenta (180) días tras la fecha de la compra. Si se produce un defecto que esté cubierto por esta garantía durante este periodo, LEADER sustituirá el disco de forma gratuita. Para recibir este servicio de garantía, puedes devolver este producto y todos los materiales que lo acompañan al lugar donde lo adquiriste para recibir un nuevo juego o para que te devuelvan el dinero. Debes mostrar una prueba de compra con la fecha correspondiente. Esta garantía no se aplicará si el disco ha resultado dañado por negligencia, accidente, uso no razonable, manipulación y otras causas no relacionadas con defectos de la fabricación o de los materiales.

Limitaciones a la garantía

CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS A LA COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, QUEDAN LIMITADAS A UN PERIODO DE CIENTO OCHENTA (180) DÍAS DESDE LA FECHA DE COMPRA, Y ESTÁN SUJETA A LAS CONDICIONES AQUÍ ESTABLECIDAS. LEADER NO SERÁ EN NINGÚN CASO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS CONSECUENTES O ACCIDENTALES QUE RESULTEN POR LA INFRACCIÓN DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA.

Asistencia técnica

http://www.kungfuhighmpact.com/support
http://www.blackbeangames.com

© 2011 Virtual Air Guitar Company Oy.